Le culture del cyberpunk:
il conflitto per la rigenerazione rituale dell'essere, attraverso la sospensione del tempo

di Tommaso Tozzi
23.11.2019

Le culture del *cyberpunk* sono culture che si affermano in un ben preciso momento storico, gli anni Ottanta, in cui lo sviluppo del post-fordismo sta fornendo una nuova spinta propulsiva alla storica e progressiva soppressione del tempo inutile vissuto quotidianamente, a favore di un uso funzionale del proprio tempo quotidiano ai sempre nuovi ritmi dell'economia, del commercio e del consumo.
Ogni nuova scoperta e tecnologia della comunicazione viene socialmente, oltre che economicamente, sviluppata, prodotta, organizzata e finalizzata in funzione di logiche di dominio e di profitto, anziché verso il bene e gli interessi dell'umanità e dell'essere umano.
Superata la fase di ricerca e di conseguente riorganizzazione dell'industria e della società, negli anni Ottanta le nuove tecnologie digitali stanno iniziando ad invadere ogni aspetto della vita quotidiana, sottraendo in tal modo agli individui sempre maggiori spazi di libertà nell'uso del proprio tempo libero.
Da ogni attimo della giornata viene progressivamente espulsa ogni dimensione dell'"inutile", di un vissuto cioè che sia in grado di sospendere la propria dimensione percettiva dalla sua funzione di sopravvivenza, per abbandonarsi in modo rituale all'esperienza della propria spiritualità.
Tale dimensione autentica dell'essere è, nel processo di storicizzazione dell'umanità, costantemente esautorata, soppressa, dalle strutture del dominio e dello sfruttamento.

Si può, per analogia, trovare un punto di contatto tra il concetto di "rigenerazione" fornita all'essere dai riti sciamanici - i riti del ricordo e del sogno in cui, attraverso la musica, la creazione di oggetti artigianali, o altre pratiche, si viene a stabilire in chi le pratica una dimensione del tempo senza percezione -, e l'idea di resurrezione di tipo cristiano.
Si può trovare tale analogia se si è in grado di abbandonare una lettura del cristianesimo, tipica dell'epoca moderna e del suo processo di storicizzazione sociale, che vede in tale religione l'affermarsi di una dimensione lineare del concetto di tempo, rispetto alla precedente visione circolare, o di altro tipo, delle epoche precedenti. Si deve cioè abbandonare l'idea che il concetto di resurrezione cristiana si un qualcosa da rimandare al futuro, anziché al presente.
Nelle culture sciamaniche, la risurrezione dell'essere è quotidiana, ma anche nella cultura cristiana autentica, la resurrezione è un elemento che accompagna la vita quotidiana del fedele che ne sperimenta ogni giorno la potenzialità attraverso un nuovo modo di rapportarsi al sé e al mondo.

Ogni individuo, per non appassire spiritualmente, per mantenere viva la propria anima, ha bisogno di poter concedersi durante la giornata a una dimensione di contemplazione del sé, degli altri e del mondo, che non sia funzionale a logiche di dominio, di commercio e di profitto - in cui ogni attimo del tempo non abbia una sua precisa funzione, secondo la quale viene percepito -, ma altresì, lo ponga in una dimensione del tempo senza percezione, in cui possa ritrovare un nuovo modo di rapportarsi al sé e agli altri, e attraverso di tale rito si possa rigenerare, ovvero risorgere.

Le culture del cyberpunk hanno cercato di affermare attraverso se stesse, uno sviluppo delle nuove tecnologie informatiche e un'organizzazione sociale, o meglio, comunitaria intorno ad esse, che fosse in grado di consentire al loro interno tali pratiche di sospensione spirituale del tempo e della percezione. Tali culture, come in tempo cristiano, sono state represse e crocifisse, ma il loro messaggio risorge costantemente e ci illumina l'anima.

Una delle questioni cruciali provocate dalle trasformazioni sociali ed economiche che nel dopoguerra sono state prodotte dall'avvento del nuovo modello dell'automazione è il "controllo del tempo". Una delle vere battaglie che i poteri dominanti hanno sviluppato è stata quella sulla pervasività che le tecnologie hanno sugli individui per quanto riguarda la sottrazione del tempo quotidiano. Nello specifico, è impressionante il progressivo aumento del tempo quotidiano trascorso ad avere un rapporto con la realtà mediato da una tecnologia, rispetto a quello diretto attraverso i nostri sensi naturali. La forma simulacrale del reale, sviluppata attraverso le nuove tecnologie informatiche - per quanto resa carne viva attraverso il tempo reale delle reti telematiche -, si è progressivamente imposta nei rapporti e le relazioni sociali, così come nei sistemi di produzione, invadendo una sempre maggior parte del vissuto quotidiano dell'umano.

Lo scontro delle culture del cyberpunk trova, su questo territorio del tempo, della virtualità e del cyberspazio, un nuovo terreno su cui spostare il conflitto. In una società in cui la merce/informazione è sempre più connessa con le pratiche relazionali e creative del nuovo individuo reticolare - del nuovo soggetto che vivendo si rende produttore e consumatore di merce -, e in cui tale merce/informazione aumenta la propria capacità di profitto sulla base del rendersi sempre più diffusa nella sfera temporale quotidiana attraverso le tecnologie informatiche, il terreno del conflitto sociale, ma anche preminentemente spirituale, si attua sul controllo della progettazione dei tempi e dei modi di sviluppo di tale merce/informazione. Su tale terreno del dominio e il controllo del nuovo tempo umano dentro il virtuale e il cyberspazio si sono sviluppati alcuni tra i principali temi dello scontro culturale proposto dalle culture del cyberpunk.

Il tempo su cui si è cercato di recuperare il controllo è stato quello della produzione nella fabbrica tradizionale, così come in quella decentrata, ma anche quello del vissuto nelle pratiche quotidiane, così come quello della creatività, delle emozioni e delle relazioni sociali. Oggi, il tempo su cui recuperare il controllo è quello da una parte dei propri processi logico/cognitivi, dall'altro di quelli spirituali. La quantità di tempo dedicato dall'umano ad attività interiori connesse a un linguaggio codificato, e in tal senso esteriorizzato, è sempre più pervasivo rispetto a quelle connesse al tempo dell'anima interiore.

Quel tempo interiore, definito da Balducci il tempo inutile dell'Essere, contrapponendolo al tempo dell'esistere, quel tempo che ci rende liberi da ogni sovrastruttura, e il cui abbandonarvisi rende dolce l'esistenza, è sempre più pervasivamente eroso nel nostro quotidiano e, in particolar modo, nei nostri modelli costitutivi cognitivi e spirituali che ci guidano dall'interno. Ciò da cui difendersi è la sempre più progressiva erosione di quel tempo in cui il nostro essere non ragiona secondo regole e linguaggi codificati, bensì secondo modalità interiori e condivise al di fuori di ogni regola formalizzabile.

Lo scontro sul controllo di questo nostro tempo interiore, nel terreno della virtualità e del cyberspazio, è stato forse il principale elemento caratterizzante e di novità delle culture cyberpunk.

Uno scontro che le culture cyberpunk hanno provato a non rendere un semplice territorio del confronto spirituale e cognitivo, ma anche, e soprattutto un territorio dello scontro all'interno dei nuovi luoghi della produzione economica, scientifica e culturale. Il recupero del proprio tempo interiore è divenuto elemento da individuare nelle nuove forme del lavoro, ma anche nelle nuove forme del controllo giuridico che ad esse si accompagna, così come nelle nuove forme della produzione della scienza e dell'arte. Il tempo dell'Essere si è voluto affermare all'interno delle fabbriche, come nelle università, nei laboratori scientifici, nelle gallerie d'arte, nei codici legali, nella progettazione politica, sociale e culturale.

Le lotte programmatiche hanno provato a stabilire nuove strategie e nuovi territori dove estendere il conflitto. Un conflitto le cui forme sono state efficaci più sul piano del disvelamento dell'Essere, che non su quello del sabotaggio materiale.

Le nuove tecnologie della comunicazione digitale sono state trasformate e riproposte dalle culture del cyberpunk in una dimensione che ne permettesse l'uso rituale e sciamanico, al fine di ottenere, anche attraverso di esse, quella sospensione della percezione e del tempo così cruciale per la nostra resurrezione quotidiana.